

JURNAL PENDIDIKAN DAN PROFESI PENDIDIK  
Universitas PGRI Semarang

ISSN: 2477-3387 | e-ISSN: 2597-6516  
Vol. 6 No. 2 | November 2020

**Peningkatan Hasil Belajar Tematik Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1 Melalui  
Penggunaan Media Video Animasi Pada Peserta Didik Kelas 1 Sd Negeri Polokarto 03  
Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2020/2021**

Dian Qorinasari  
[gorinacute@gmail.com](mailto:gorinacute@gmail.com)  
SD Negeri Polokarto 03

**ABSTRAK**

*Hasil belajar merupakan keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor dari hasil tes mengenai sejumlah pelajaran tertentu. Alasan untuk ini Perbaikan dalam pembelajaran adalah rendahnya hasil belajar siswa. Tujuan dari Penelitian ini adalah (1) Peningkatan hasil belajar tematik tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 melalui penggunaan media video animasi pada peserta didik kelas 1 SDN Polokarto 03 Polokarto Kabupaten Sukoharjo (2) Peningkatan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran tematik tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 melalui penggunaan media video animasi pada peserta didik kelas 1 SDN Polokarto 03 Polokarto Kabupaten Sukoharjo. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media video animasi terbukti efektif dapat meningkatkan Hasil belajar tematik tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 pada Peserta didik kelas 1 SDN Polokarto 03 Kec. Polokarto Kab Sukoharjo.*

*Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Video Animasi*

**ABSTRACT**

*Learning outcomes are the success of students in learning subject matter at school which is expressed in the form of scores or scores from test results regarding a number of specific subjects. The reason for this improvement in learning is low student learning outcomes. The objectives of this study were (1) Increasing the learning outcomes of thematic theme 4 sub-themes 1 learning 1 through the use of video animation media for grade 1 students at SDN Polokarto 03 Polokarto, Sukoharjo Regency (2) Increasing the activeness of students in thematic learning theme 4 sub-themes 1 learning 1 through the use of video animation media for grade 1 students at SDN Polokarto 03 Polokarto, Sukoharjo Regency. The conclusion of this research is that animated video media is proven to be effective in improving the thematic learning outcomes of theme 4 sub-theme 1 learning 1 in grade 1 students of SDN Polokarto 03 Kec. Polokarto, Sukoharjo Regency.*

*Keywords: Learning Outcomes, Animated Video Media*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan pada hakekatnya tidak dapat dipisahkan dari kehidupan setiap manusia, Karena dengan pendidikan, manusia dapat berdaya guna dan mandiri. Selain itu, pendidikan sangat penting dalam pembangunan dari segala aspek kehidupan. Maka tidak salah jika

pemerintah senantiasa mengusahakan untuk meningkatkan mutu pendidikan, baik dari tingkat yang paling rendah maupun sampai ke tingkat perguruan tinggi.

Sekolah dasar sebagai jenjang pendidikan awal di Indonesia, mempunyai tujuan memberikan kemampuan dasar baca, tulis, hitung, pengetahuan dan keterampilan dasar lainnya. Dimana dari kemampuan dasar calistung (baca, tulis, hitung ) dikemas secara tematik atau terpadu, yang meliputi beberapa mata pelajaran didalamnya. Pembelajaran tematik terpadu yang diterapkan di Sekolah Dasar dalam kurikulum 2013 berlandaskan pada Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyebutkan, bahwa “Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi, maka prinsip pembelajaran yang digunakan dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu”. Pelaksanaan Kurikulum 2013 pada SD/MI dilakukan melalui pembelajaran dengan pendekatan tematik-terpadu dari Kelas I sampai Kelas VI.

Tematik ini merupakan model pembelajaran terpadu yang menggabungkan beberapa konsep dalam materi pelajaran, bidang studi menjadi satu tema atau suatu topik pembahasan tertentu, sehingga terjadi integrasi antara pengetahuan, keterampilan dan nilai yang memungkinkan peserta didik aktif menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan outentik. Berhubungan pula dengan peranan strategis menyangkut peran guru sebagai fasilitator, motivator, sumber belajar, dan organisator dalam proses pembelajaran. Saat ini masih banyak guru yang belum melakukan fungsinya sebagai guru yang profesional. Masih banyak yang melalaikan tugas sebagai guru. Guru hanya bertugas menyelesaikan target materi dalam kurikulum setiap akhir semester atau setiap tahun. Namun, tidak memperhatikan masih terdapat ketidakseimbangan antara target kurikulum dengan daya serap yang dicapai peserta didik. Guru kurang mengenal peserta didik secara menyeluruh sehingga tidak bisa membedakan antara peserta didik yang lemah dengan peserta didik yang pandai dalam menerima pelajaran. Pembagian tugas mengajar kelas harus betul-betul sesuai kemampuan guru, khususnya guru kelas 1 harus guru yang bisa mengenal peserta didik secara keseluruhan.

Keberhasilan belajar peserta didik dalam mengikuti proses kegiatan belajar-mengajar di sekolah dibutuhkan penguasaan materi mata pelajaran. Peserta didik yang tidak mampu menyesuaikan dengan baik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk semua mata pelajaran. Peserta didik akan mengalami kesulitan dalam menangkap dan memahami informasi yang disajikan dalam berbagai buku pelajaran, buku-buku bahan penunjang dan sumber-sumber belajar tertulis yang lain. Akibatnya, kemajuan belajarnya juga lamban jika dibandingkan dengan peserta didik yang mampu menyesuaikan dengan pembelajaran tematik.

Faktor lain yang mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik adalah penggunaan media pembelajaran. Guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah daripada penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Sehingga

peserta didik kurang bisa menerima pelajaran yang telah disampaikan guru dengan baik sehingga kemampuan yang diperoleh peserta didik belum mencapai standar yang diharapkan.

Perkembangan peserta didik usia sekolah dasar pada hakikatnya berada dalam tahap operasi konkret, karena itu untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar terutama pada penanaman konsep sangat dibutuhkan media pembelajaran yang tepat. Media merupakan bagian penting dari proses kegiatan pembelajaran, maka hendaknya guru harus mempunyai pengetahuan dan pemahaman yang luas tentang pemahaman media pembelajaran. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya, media hendaknya dimanipulasi, dapat dilihat, dapat didengar dan dibaca. Media menjadi salah satu sarana penunjang dalam proses pembelajaran tematik. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran tematik adalah Video Animasi Pembelajaran. Melalui media ini anak-anak akan tertarik untuk belajar dan mendukung terciptanya suatu pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan alat peraga Audio-visual bergambar ini disesuaikan dengan materi pembelajaran. Sehingga kata-kata yang masih abstrak dapat divisualisasikan melalui media gambar.

Proses pembelajaran tematik di SDN Polokarto 03, tidak jarang membuat peserta didik mengalami kesulitan memahami beberapa mata pelajaran dalam satu tema. Berdasarkan analisis penilaian harian tema 4 (Keluargaku) subtema 1 (Anggota keluargaku) pembelajaran<sup>1</sup>, menunjukkan hasil belajar yang kurang memuaskan, dimana dari 17 siswa, hanya 7 peserta didik yang sudah mencapai nilai ketuntasan minimal atau sekitar 41 %, sedangkan yang belum mencapai nilai ketuntasan minimal ada 14 peserta didik atau sekitar 82%, dengan nilai ketuntasan minimal adalah 70. Hal ini jika tidak ditindak lanjuti, dikhawatirkan akan mengalami berbagai kesulitan dalam mengikuti pembelajaran tematik di jenjang kelas selanjutnya karena pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum 13 yang berlaku. Apalagi keadaan pandemi COVID 19 seperti saat ini, dimana mengharuskan guru melakukan inovasi pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran yang dapat diakses secara online.

Hasil analisis diatas adalah hasil proses pembelajaran tanpa menggunakan media dan lebih banyak menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan konsep-konsep materi dalam tematik. Oleh karena itu, agar peserta didik mempunyai hasil belajar tematik yang baik sesuai KKM yang diharapkan maka diperlukan penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran. Hal inilah yang mendorong penulis untuk mengambil judul "Peningkatan Hasil Belajar Tematik Tema 4 subtema 1 Pembelajaran 1 Melalui Penggunaan Media Video Animasi Pada Peserta Didik Kelas 1 SD Negeri Polokarto 03 Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2020/2021. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar tematik tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 melalui penggunaan media video animasi pada peserta didik.

## **KAJIAN TEORI**

### **Hasil Belajar**

Belajar merupakan sebuah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam belajar (Slameto dalam Hutaeruk dan Simbolon, 2018: 3). Proses belajar yang dilalui setiap individu mencapai puncaknya pada hasil yang diperoleh atau yang disebut dengan hasil belajar siswa. Untuk mencapai hasil belajar maka dilakukan unjuk kerja yang merupakan hasil dari proses belajar (Hutaeruk dan Simbolon, 2018: 3).

Hasil belajar juga bisa diungkapkan dengan keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor dari hasil tes mengenai sejumlah pelajaran tertentu (Sudirman dalam Masdiana dkk, 2013: 6). Hasil belajar juga merupakan berbagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar (Abdul Harits dalam Hutaeruk dan Simbolon, 2018: 3) yang diperoleh dalam proses penyelesaian tugas pembelajaran. Hasil belajar ini menjadi sebuah realisasi dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki siswa.

Dalam proses pembelajaran, aspek yang bisa dilihat sebagai representasi dari hasil pembelajaran adalah aspek afektif, kognitif dan psikomotorik. Penguasaan terhadap hasil belajar ini dapat dilihat dari aspek perilaku, baik perilaku dalam bentuk penguasaan aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik (Putri dkk, 2015: 3). Di sekolah, hasil belajar dapat dilihat dari penguasaan siswa akan mata pelajaran yang telah ditempuhnya. Alat untuk mengukur hasil belajar disebut tes hasil belajar yang disusun oleh guru (Putri dkk, 2015: 3). Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar (Purwanto dalam Putri dkk: 2015, 4) antara lain yaitu (a) faktor dalam diri individu meliputi: kematangan/perkembangan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi (b) faktor yang ada di luar individu yang disebut faktor sosial seperti keluarga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang digunakan dalam belajar mengajar, lingkungan, dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.

### **Media Video Animasi**

Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal, individual, maupun berkelompok. Video juga merupakan bahan ajar noncetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Disamping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa, disamping suara yang menyertainya, sehingga siswa merasa seperti berada di suatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video (Daryanto dalam Agustiningsih: 2015: 63).

Animasi pada dasarnya adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan memiliki keunggulan dibanding media lain seperti gambar statis atau teks (Andriani dkk, 2019: 2). Animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi gambar bergerak yang seolah-olah hidup sesuai dengan karakter yang dibuat dari beberapa kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan, sehingga video yang ditampilkan lebih variatif dengan gambar-gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik (Agustien dkk, 2018: 2). Jadi media video animasi adalah suatu media yang mampu menyajikan gambar menarik, berwarna dan bergerak disertai suara yang seolah-olah hidup sesuai dengan karakter yang dibuat.

Adapun variable yang dapat mempengaruhi kegiatan proses system pembelajaran diantaranya adalah guru, factor siswa, sarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan. Dan dalam konteks media, guru harus pandai dalam memilih media atau metode yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran sehingga minat belajar siswa semakin tinggi (Muslimin, 2017: 2). Diketahui pula bahwa tingkat retensi (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indra pendengaran dan penglihatan (Daryanto dalam Agustiniingsih: 2015: 63-64), salah satunya melalui animasi. Animasi digunakan untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak- gerak (Andriani dkk, 2019: 2).

Teknologi video ini diyakini sangat berguna dan cocok untuk pembelajaran berbasis masalah karena dapat menyampaikan pengaturan, karakter, dan tindakan dalam cara yang menarik dan dapat menggambarkan kompleks dan saling berhubungan dengan masalah. Selain itu, animasi juga efektif dalam hal pengembangan video animasi karena terbukti bahwa penggunaan film animasi berpengaruh dalam suatu pembelajaran (Astuti dkk dalam Wuryanti dan Kartowagiran, 2016: 235). Karena animasi adalah media untuk mengubah sesuatu, dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual, sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia tidak hanya pembatas dalam dunia animasi (Ponza dkk, 2018: 3). Penggunaan alat bantu audio visual seperti video animasi sebagai media menyampaikan pesan atau informasi dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk membaca, memahami konsep, dan kemudian meningkatkan hasil belajar. Menggunakan video animasi memberikan kemudahan pemahaman pada peserta didik (Sukiyasa dan Sukoco, 2013: 129) dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik serta tanggung jawabnya dalam belajar (Widiyasanti dan Ayriza, 2018: 15).

## **METODOLOGI**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri Polokarto 03 Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 selama 3 bulan pada bulan Oktober-Desember 2020. Subyek

penelitian adalah Peserta didik kelas I SD Negeri Polokarto 03 Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo dengan jumlah 17 Peserta didik. Meliputi 9 peserta didik laki-laki dan 8 peserta didik perempuan.

Sumber data primer adalah anak Kelas 1 sejumlah 17 anak dan seorang guru kelas 1. Sedangkan sumber data sekunder berupa daftar penilaian harian dan daftar hadir anak. Dan teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi (a) observasi atau pengamatan yang dilakukan di kelas 1 SD Negeri Polokarto 3 untuk mengetahui peningkatan hasil belajar tematik tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 melalui penggunaan media video animasi dengan menggunakan lembar observasi check list yang telah disiapkan dengan memberikan skor jika hal yang diamati muncul dan (b) dokumentasi berupa foto-foto hasil kerja anak dalam pembelajaran tematik tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 melalui penggunaan media video animasi dalam bentuk rekap penilaian.

Dalam analisis data ini dilakukan perbandingan antara Siklus I, Siklus II dan Siklus III, maka analisis data ini menggunakan deskriptif komparatif, yaitu mendeskripsikan kondisi lapangan yang dapat dilihat pada gambaran obyek penelitian yang telah diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar tematik tema 4 sub tema 1 pembelajaran 1 melalui penggunaan media video animasi. Kemudian data tersebut dikomparasikan dengan tinjauan pustaka sebagai tolok ukur penelitian sehingga dapat diambil kesimpulan.

Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat di tunjukkan dari analisis peningkatan rata- rata kelas pada penilaian harian yang dibandingkan pada setiap siklus. Rata-Rata kelas :  $\text{Jumlah seluruh Rata-Rata}(\text{nilai pengetahuan} + \text{Nilai Keterampilan}) \times 100 \% \text{ Nilai maksimal}$  Dari rumus diatas akan didapat hasil belajar dalam bentuk presentase dan dapat dibandingkan hasilnya pada setiap siklus yang terlihat pada prosentase hasil belajar yang diperoleh. Perumusan indikator digunakan sebagai tolok ukur keberhasilan penelitian yang dilakukan. Indikator kinerja merupakan rumusan kinerja yang akan dijadikan acuan dalam menentukan keberhasilan atau keefektifan penelitian (Sawarji Suwandi dalam Rukiyati, 2020: Indikator keberhasilan dalam penelitian ini mengenai hasil belajar tematik tema 4 sub tema 1 pembelajaran 1 melalui penggunaan media video animasi akan terlihat dari proses pembelajaran yang sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah ditandai dengan meningkatnya hasil belajar tematik tema 4 sub tema 1 pembelajaran 1 melalui penggunaan media video animasi pada anak. Peneliti menentukan indikator keberhasilan hasil belajar yaitu pencapaian rata-rata kelas 80%.

Prosedur penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan dalam tiga siklus dan setiap siklusnya melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dijabarkan sebagai berikut: Pada tahap perencanaan ini peneliti menyusun rencana

tindakan yang didasarkan pada hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan. Dalam hal ini guru dan peneliti menyamakan persepsi tentang permasalahan yang ditemui dan menjabarkannya serinci mungkin. Bentuk rencana tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut: Merencanakan pembelajaran tematik dengan media Video animasi pembelajaran. Menentukan pokok bahasan. Mengembangkan skenario pembelajaran. d) Menyusun lembar kegiatan Peserta didik. Menyiapkan media video animasi pembelajaran dan sumber belajar. f) Mengembangkan format evaluasi pembelajaran. Setelah membuat rencana yang matang maka langkah selanjutnya adalah melaksanakan rencana tersebut sebagai tindakan yang mengacu pada skenario dan langkah kegiatan mengajar. Dalam pelaksanaan guru harus mengingat dan berusaha menaati apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan dan berlaku secara wajar.

Pada pertemuan I, kegiatan pendahuluan yang dilaksanakan meliputi: 1) Guru sudah mengirimkan ke Wa Kelas Link Absensi Peserta didik a) Peserta didik Bersama Guru memperhatikan Video pembelajaran Bahan Ajar Media belajar (Keluarga Udin) lagu Satu-Satu Aku Sayang Ibu yang sudah dikirim lewat WA Grup. 2) Guru membuka pembelajaran dengan menyapa melalui Zoom dengan :a) Mengucapkan salam, menanyakan kabar, memberikan motivasi belajar. b) Bersama guru peserta didik membaca doa sebelum belajar . c) Guru melakukan Apersepsi melalui tanya jawab berkaitan dengan keluarga. d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan inti adalah sebagai berikut: 1) Guru mendiskusikan bersama peserta didik isi video tentang mengenal keluarga UDIN.2)Guru bersama Peserta didik menyanyikan Lagu Satu-satu Aku Sayang Ibu dengan memperhatikan suara tinggi atau rendah . ( Collaboration ). 3)Melalui Zoom Bersama Peserta didik, guru mendiskusikan isi lagu tersebut dengan anggota keluarganya, tentang kita harus bisa mengenali nama ayah, ibu dan Mensyukuri setiap apa yang kita punya, termasuk keluarga. Bersyukur termasuk contoh penerapan sila I Pancasila.( penguatan karakter, Critical Thinking) 4)Peserta didik mengucapkan Pancasila dengan Guru melalui Zoom( Collaboration ) 5) Peserta didik melakukan pengenalan melalui video dengan santun dan percaya diri , memuat : (Creativity and Innovation) a) Mengucapkan salam. b) Menyebutkan nama diri. c) Menyebutkan nama ayah. d) Menyebutkan nama ibu. e) Menyebutkan Adik atau kakak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Saat peneliti melakukan pengamatan pertama kali dan belum dilakukan kegiatan perbaikan pembelajaran, lebih dari sebagian jumlah Peserta didik Kelas 1 SDN Polokarto 03 Kec Polokarto Kab Sukoharjo, mengalami kendala dalam hasil belajar tematik tema 4 subtema 1 pembelajaran 1. Pada proses pembelajaran prasiklus, guru belum menemukan metode yang tepat dan efektif dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga untuk

pembelajaran inovatif Kelas1 pada hasil belajar pada prasiklus dari 7 peserta didik yang memiliki nilai tuntas KKM yaitu70.

Pelaksanaan siklus 1 dengan menerapkan media video animasi dalam pembelajaran tematik pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 diperoleh presentase hasil pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, diperoleh rata-rata kelas sebesar 72 %. Hal ini berarti proses pembelajaran belum mencapai target 80 % sesuai indikator pencapaian yang dibuat. Hasil yang diperoleh pada siklus 1 dari 17 peserta didik ada 6 peserta didik yang belum tuntas mencapai KKM 70 dan yang sudah tuntas sebanyak 11 peserta didik yang mencapai KKM 70.

SDN Polokarto 03 p a d a s i k l u s I menjadi acuan untuk pelaksanaan siklus 2. Pada siklus II ini, media video animasi diubah dengan memunculkan sosok guru pada video tersebut. Sehingga dengan adanya perubahan. Presentase hasil rata-rata kelas pada pelaksanaan siklus II diperoleh sebesar 77 %. Hal ini pun belum belum mencapai target 80 % sebagaimana indikator pencapaian di dalam PTK. Sehingga, hasil yang diperoleh pada siklus II menjadikan acuan untuk pelaksanaan siklus III.

Pelaksanaan siklus III mendapatkan presentase nilai rata-rata kelas dalam pelaksanaan siklus III adalah 88 %. Hal ini disebabkan adanya kombinasi video animasi yang dibuat guru dengan video animasi yang diperoleh dari konten referensi lain. Sehingga dalam Siklus III ini target 80 % sesuai indikator pencapaian di dalam PTK sudah tercapai. Dengan demikian berdasarkan hasil siklus III pelaksanaan Tindakan cukup sampai dengan siklus III

## KESIMPULAN & SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media video animasi terbukti efektif dapat meningkatkan Hasil belajar tematik tema 4 subtema 1 pembelajaran 1 pada Peserta didik kelas 1 SDN Polokarto 03 Kec. Polokarto Kab Sukoharjo. Hal tersebut ditandai dengan tercapainya kriteria ketuntasan pada penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan. Hasil belajar kelas 1 SDN Polokarto 03 dari kondisi awal sampai dengan dilaksanakannya perbaikan pembelajaran sampai dengan Siklus III telah mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Ketuntasan hasil belajar peserta didik yang mendapat nilai berkembang baik dari Siklus I ke Siklus II yang mengalami kenaikan nilai rata-rata dari 72% menjadi 77%, sehingga dari kondisi awal ke Siklus II mengalami kenaikan sebesar 5 %. Pada pelaksanaan siklus III juga mengalami kenaikan dibandingkan nilai rata-rata yang diperoleh dari siklus 1 yaitu dari 77% sampai 88 % dimana target pencapaian indikator penilaian sudah tercapai yaitu 80 % .Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan terbukti bahwa melalui media video animasi dapat meningkatkan Hasil belajar tematik tema 4 subtema 1 Kabupaten Sukoharjo.



Ada beberapa hal yang disampaikan peneliti sebagai saran, di antaranya: Video animasi lebih baik dibuat oleh guru kelas itu sendiri dengan menampilkan wajah serta mimik tubuh pada guru yang bersangkutan. Guru hendaknya mendampingi ketika peserta didik mengamati video animasi dalam pembelajaran. Guru hendaknya dapat mengembangkan dan meningkatkan Hasil belajar tematik Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 4 kelas 1 SDN Polokarto 03.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, Relis dkk., (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, V (1), 2.
- Andriani, Eneng Yuli., (2019). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi dan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* V 6 (1),2
- Hutauruk, Pindo & Rinci Simbolon., (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Alat Peraga Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Nomor 14 Simbolon Purba. *School Education Journal* V 8 (2), 3
- Muslimin, Muhammad Ikhwanul., (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD. *E- Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan* Vol. 6 (1), 2
- Putri, Ni Made Sukiriyanti Ari dkk., (2015). Pengaruh Implementasi Pembelajaran Pembelajaran Tematik Berbasis Lingkungan Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Sikap Ilmiah Siswa Kelas IV SD Gugus I Kecamatan Kuta. *E- Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar*.Vol.5 (-), 4
- Sukiyasa & Sukoco., 2013. Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan MOTivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. Vol. 3 (1), 129
- Widiyasanti, Margareta & Yulia Ayriza., 2018. Pengembangan Media Video Animasi Untyuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol. 8 (1),15
- Wuryanti, Umi & Badrun Kartowarigan., (2016). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol. 6 (2), 235